O GANCHO

ANO II - NUMERO 9
SETEMBRO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O GEOS 1

DOMINANDO O FANTAVISION 6

O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP, CEP 01296

Acervo André Vianna
andreviannaêhotmail.com.br

DOMINANDO O GEOS

Ficha Técnica:
Código: G-126/A
a G-128/B
e G-153/A

Exige: Apple IIe ou equivalente nacional (TK 3000, ED, Exato IIe)
Mouse (preferível) ou Joystick
Impressora Gráfica

Descrição: GEOS não é um aplicativo, é um sistema operacional, parecido com o ProDos, que funciona através de uma interface gráfica. GEOS ("Graphic Environment Operating System"), ou seja, Sistema Operacional via Meio Gráfico, possibilita a realização de todas as operações de entrada e saída com drives, mediante o uso de ícones. Por exemplo, para apagar um arquivo, basta apontar para a sua representação gráfica na tela e transportar sua imagem até o ícone que representa uma lata de lixo. Se PUBLISH IT já nos dá uma idéia aproximada do que seja trabalhar com um Macintosh, GEOS vai além: ele transforma seu Apple II num pequeno Macintosh. Nesse ambiente gráfico, GEOS traz para o usuário uma série de aplicativos: GeoPaint (editor de gráficos), GeoWriter (editor de texto), GeoSpell (verificação de ortografia) e GeoMerge (editor de cartas e formulários). Todos os aplicativos podem chamar uma série de acessórios a qualquer momento. A demonstração (G-128/B) nos avisa que serão lançados mais 3 aplicativos: GeoCalc (planilha), GeoFile (gerenciador de arquivos) e GeoPublish (editor de jornais).

A maior dificuldade que se encontra quando utilizamos GEOS pela primeira vez é a de configurar o sistema para o equipamento do usuário. E' claro que o GEOS é melhor aproveitado quando dispomos de drives de grande capacidade e/ou de placas de expansão. Todos os módulos lançados até agora podem ser acomodados em cerca de 500K. Teoricamente, o sistema só funciona apropriadamente quando se dispõe de Mouse. Quando ele não está presente, o fabricante fornece uma pequena placa que deve ser colocada no sétimo slot. No equipamento que usamos para testar o GEOS, um Apple IIe nacional com placa de 1 Megabytes, tipo RAMWORKS III, 2 drives normais de 5,25 " e um "FAT DISK", não colocamos a placa de Mouse. Em primeiro lugar, para habilitar o GEOS a funcionar adequadamente com essa configuração, é necessário, antes de usá-lo, inicializar o "FAT DISK". A seguir, para que o GEOS inclua a placa de expansão no DeskTop, deixamos o segundo drive sem nenhum disquete dentro dele. A vantagem de usar o "FATDISK" é poder guardar todos os arquivos necessários em apenas um disquete. Para tornar prática a transferência de todos os arquivos para a placa de expansão, eles foram guardados em um único "FOLDER" (pregador), chamadp "SYSTEM" para que o GEOS saiba que todos os arquivos necessários para rodar os diferentes aplicativos estão ali presentes. Os aplicativos não funcionam se são acionados diretamente do "FATDISK" devido ao fato do GEOS ser compatível com ProDOS, mas a recíproca não é verdadeira. Para operar o "FATDISK", seria preciso formatá-lo com o sistema GEOS, coisa que ainda não é possível fazer. GEOS formata, sem nenhum problema, placas de expansão, drives de 5,25", de 3,5" e discos rígidos. Em segundo lugar, quando colocamos a

placa de interrupção, aconteceram 2 coisas desagradáveis: houve um grande retardo na formação das telas e o não reconhecimento do "FATDISK". Isto nos levou a retirar a plaquinha e trabalhar sem ela. O único problema que surgiu foi no editor de texto: a perda de algumas letras quando se aumentava a velocidade de datilografia. Na versão do Clube, GEOS vem configurado para impressora tipo EPSON, interface tipo GRAPPLER, Joystick e formatação automática da placa de expansão, caso ela exista. Se o usuário não dispor de Joystick, GEOS automaticamente passa o comando para o teclado.

Após a entrada do programa, o usuário se depara com uma interface gráfica (veja no final dessa matéria a tela do "DESKTOP"). Ela representa através de ícones todos os arquivos presentes no disquete que se está acessando. Cada página do arquivo pode conter até 8 arquivos ou "Folders". A manipulação das páginas pode ser feita apertando-se as teclas de 1 até 9 (para as primeiras nove páginas), ou mediante o uso das flechas (esquerda e direita). Um "FOLDER" é formado por um conjunto de arquivos. E' o equivalente de um sub-diretório em ProDOS. A vantagem está no fato dele ser representado graficamente e poder ser manipulado da mesma forma que um arquivo. Na parte inferior esquerda da tela há um ícone de uma impressora, seguido do nome da impressora e da interface configurados. No lado direito inferior está o ícone da lata de lixo. Acima dela, ficam os ícones que representam os drives em uso, inclusive placas de expansão e discos rígidos.

A vantagem em se trabalhar dentro do GEOS está na facilidade com que podemos manipular arquivos e "FOLDERS". Por exemplo, para transferir o "FOLDER" SYSTEM para a placa de expansão, basta apontar para o seu ícone. Aperta-se o botão zero do Joystick 2 vezes, deixando um intervalo entre elas, transporta-se assim a imagem até o ícone da placa de expansão. Basta apertar novamente o botão zero do Joystick e GEOS faz a transferência. Quando ela terminar, basta apertar de novo o botão sobre o ícone da placa, para sermos transportados para ela, que funciona como um drive de grande capacidade. Aliás, a forma melhor de operar é exatamente esta: usar a placa de expansão como drive de trabalho. Não se esqueça de transferir os arquivos produzidos para um disquete normal após o término de suas tarefas. Caso contrário, eles estarão perdidos quando você desligar o computador.

A construção de um "FOLDER" não oferece grandes mistérios. Escolha no menu superior do DeskTop a opção "CREATE" no rótulo "FOLDER". Após alguns momentos irá aparecer, no primeiro lugar vazio do diretório, o ícone do "FOLDER". Para transferir arquivos para ele, basta pegar a imagem do arquivo, colocá-la sobre o ícone do "FOLDER" e apertar o botão do Joystick. Após alguma prática, você não vai querer manipular arquivos de outra maneira que não seja através da interface gráfica do GEOS. Lembre-se que GEOS é totalmente compatível com ProDOS. Se você precisa manipular arquivos em ProDOS, GEOS torna sua tarefa muito mais fácil e agradável.

Não é apenas o sistema operacional do GEOS que é fantástico. Os utilitários e a pronta interação que se pode estabelecer entre eles merecem toda a nossa atenção. Vamos começar pelo GeoPaint. Para acioná-lo, basta apertar, em rápida sucessão, 2 vezes o botão do Joystick. O utilitário, antes de entrar, pede para digitar exatamente "Berkeley Softworks". A mesma exigência é feita em todos os outros aplicativos e todas as vezes em que eles forem chamados.

A grande diferença entre o GeoPaint e outros programas semelhantes está no fato dele permitir um detalhamento inacreditável nos seus desenhos. A área de trabalho é aproxidamente 1/7 da página total que pode ser vista em seu formato completo antes de imprimir. Uma figura pode ter até o tamanho de uma folha de papel ofício. Para um acabamento ainda maior, pode-se desenhar pixel por pixel, na menor unidade de informação que uma tela gráfica permite. Em outras palavras, você trabalha em dupla alta-resolução com um detalhamento ao nível de pixel. Podemos pedir mais?

O usuário dispõe de uma caixa com 14 ferramentas gráficas diferentes. Por exemplo, lápis, linhas, círculos e elipses, quadrados e retângulos, cheios ou vazios, 32 tipos diferentes de brocha, "spray", borracha, etc. Para elaborar pequenos detalhes nas figuras desenhadas, é possível utilizar-se comandos de teclado que dão ao usuário uma melhor precisão do que o Mouse ou Joystick. Há vários tipos de letras para compor texto e várias formas de apresentá-las. Também pode-se variar o tamanho das letras. Aqui ele lembra as opções presentes no MULTISCRIBE. Por outro lado, o GeoPaint aproxima-se bastante de um utilitário do tipo PUBLISH IT. Mas, nesse sentido, observamos, por exemplo, a falta de figuras já prontas ou a possibilidade de se poder importar gráficos de outros programas. Estas limitações certamente serão sanadas com o aparecimento do GeoPublish. Contudo, no GeoPaint pode-se definir áreas de texto e alterar o seu formato a qualquer momento que se deseje, permitindo que se chegue a uma melhor composição. Por exemplo, é possível mover, girar, espelhar vertical e horizontalmente, inverter, copiar, limpar qualquer área de trabalho escolhida. O manual contém uma série de dicas para que se possa aproveitar todos os recursos proporcionados pelo GeoPaint. Para transportar uma parte ou toda a página do GeoPaint para o GeoWrite, basta usar a opção COPY do MENU Edit e chamar o GeoWrite.

GeoWrite, por sua vez, é um ótimo processador de texto, oferecendo recursos semelhantes ao encontrado no MULTISCRIBE. Ele também é do tipo "WYSIWYG" (O que você vê é o que você obtém). Possui 11 tipos diferentes de letras, todas elas em formato proporcional. Uma vez escolhido o tipo, ele pode ser disposto em vários tamanhos. GeoWrite usa o mesmo tipo de imagem por bit presente no Apple IIgs. Há um acessório especial que permite imprimir em uma impressora do tipo LASER, uma inovação para a linha APPLE II. As letras podem ser apresentadas em vários estilos: apple, **apple**, *apple*, apple, apple, apple, apple, ou através da combinação deles.

No GeoWrite estão presentes todos os recursos que esperamos encontrar num bom editor de texto: substituição e procura de texto ou de palavras, alinhamento completo, pela direita, pela esquerda e central, tabulação, fixação de margem esquerda e direita, transporte de um trecho de um arquivo para outro. Além disso, pode-se criar cabeçalhos e notas de rodapé. Ambos podem apresentar a hora ou a data de impressão, assim como o número da página até 999. Cada arquivo do GeoWrite pode conter até 62 páginas (isto também é função do espaço no drive que está sendo usado). Os textos podem ser impressos em 3 modos: qualidade alta, esboço e NLQ. Esta última usa a impressora no modo NLQ (quase qualidade de letra) e portanto, não imprime gráficos, estando sujeita a certas restrições impostas pela própria impressora.

Uma outra vantagem no GeoWrite é a sua capacidade de usar arquivos criados com outros processadores de texto como o MULTISCRIBE, o APPLEWORKS ou o WORDPERFECT. Existe também uma opção que dá conta de outros processadores, embora aqui sejam lidos apenas os caracteres em ASCII. Através do GeoSpell e do GeoDictionary é possível corrigir erros de ortografia. O problema é que esta opção só existe para a língua inglesa. Aliás, o mesmo problema já aparece no uso das letras. Como o GeoWrite não apresenta um editor de letras, não podemos alterá-las de modo a incluir as letras acentuadas e o c cedilhado. Entretanto, as fontes são do padrão do Apple IIgs e ficamos aguardando um editor de fontes dos Beagle Bros em breve.

O caso é realmente triste no que se refere ao dicionário. Apesar de ser de tamanho relativamente modesto (cerca de 35000 palavras) ele permite expansões. Podemos criar um novo dicionário que inclua o anterior e vá guardando cada palavra nova que iremos introduzindo, até um número máximo de 10000 palavras para cada dicionário privado. Um dos grandes recursos desse dicionário é quando ele nos pergunta se para a nova palavra queremos guardá-la na forma que ela está ou queremos tomá-la como raiz para a construção de outras. Infelizmente, também as variações foram feitas pensando-se na língua inglesa.

Finalmente, o GeoMerge permite criar cópias múltiplas de um documento, onde cada documento pode ter nomes, endereços, etc., únicos. Os dados podem ser digitados diretamente para a impressora ou trazidos do GeoWrite. O programa entende comandos lógicos do tipo IF...THEN (se...então) e é extremamente útil para produzir etiquetas para mala direta ou pequenos memorandos para diversas pessoas, convites, etc..

Os acessórios podem ser acessados em qualquer momento e lugar que você se encontre dentro do GEOS. Eles consistem em um despertador, um bloco de notas, uma calculadora, um gerenciador de gráficos e um de texto. O despertador funciona como relógio e despertador. GEOS possui um relógio comandado por software, mas sem a plaquinha de interrupção ele funciona um pouco rápido

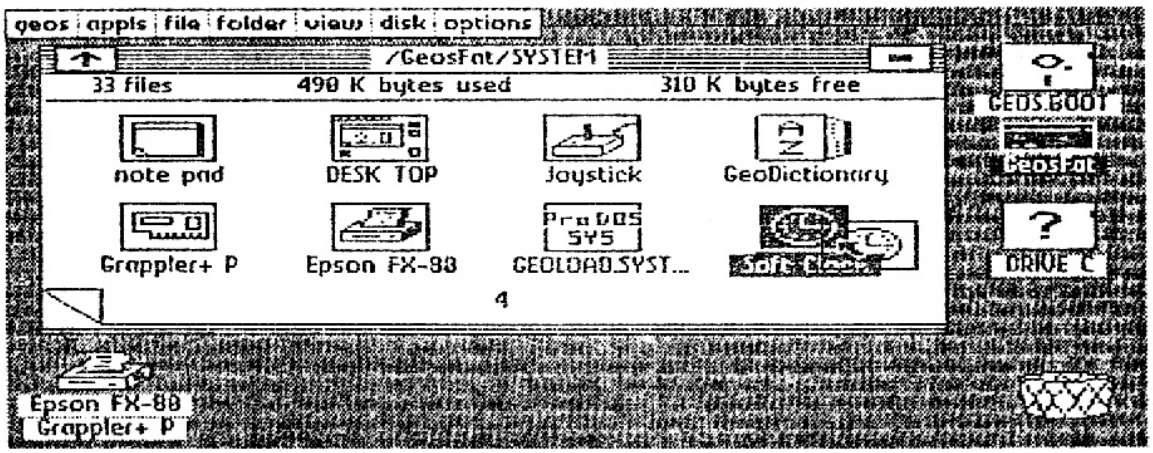
demais. O relógio melhora bastante quando é acoplado a um Mouse ou a uma placa de relógio.

Já o bloco de notas, que pode guardar até 250 páginas com 250 caracteres cada uma, não é afetado pela ausência da plaquinha e funciona perfeitamente em qualquer velocidade de datilografia que se use. Os arquivos gerados são guardados no disquete em uso e podem ser recuperados quando se desejar. Os arquivos também são passíveis de serem transferidos para o GeoPaint ou para GeoWrite.

A calculadora permite, além das 4 operações fundamentais, trabalhar com expoentes. Aceita números em notação científica, permitindo operações com números grandes, tanto positivos quanto negativos. Os resultados podem ser colocados dentro de arquivos gerados tanto pelo GeoWrite como pelo GeoPaint. Os 2 gerenciadores de texto e de fotos permitem trabalhar com blocos de texto e de gráficos respectivamente. Oferecem assim mais uma forma fácil de transportar arquivos entre os vários aplicativos do GEOS.

Em suma, GEOS é um sistema operacional cercado de ótimos recursos que permitem transformar o seu APPLE em algo muito próximo do Macintosh. Até a utilização de uma impressora LASER foi prevista. O manual é muito bem escrito e é imprescindível para se poder operar as quase infinitas possibilidades do GEOS.

Examinando o DeskTop do GEOS: A figura abaixo foi impressa através da ativação da opção SCREEN -> PRINTER. Infelizmente, quando ela é acionada não podemos usar a placa de expansão e consequentemente esta não aparece na coluna da esquerda da tela. O GeosFat é o nome que demos para o disquete formatado no FATDISK. O ícone correspondente a ele está escurecido, indicando que ele é o drive ativo. O rótulo "GeosFat/SYSTEM" mostra o conteúdo da 4a página do diretório. Como se pode ver logo na linha abaixo do rótulo, o disquete contém 33 arquivos, com 490K usados e 310K livres. Cada arquivo é representado neste diretório através de um ícone. O ícone representando o drive C está com uma interrogação porque só dispomos de 1 FATDISK.



DOMINANDO O FANTAVISION

CAPO SCARLATTI

Você está diante de um poderoso programa de animação. Sinta-se um "Walt Disney" e crie uma obra-prima como "PETER PAN" (cuidado com um tal pirata que trabalha no filme!). Se você é apressadinho, vá direto à tela de ícones e mãos à obra (prima). O programa exige um Mouse, um Joystick, Paddles ou um Graphic Tablet. Você precisa de 64K, um TV colorido e um drive.

O FANTAVISION é assim: Pode-se desenhar através dos quadros de um filme como se fossem folhas de papel. Você é o diretor, animador e câmera. O programa cria os intervalos automaticamente, dando efeitos de um filme.

No manual há 2 formas de aprendizado: (1) Bare Bones (para os apressadinhos) e (2) Step By Step (para os calminhos). Aqui usaremos uma forma especial: (3) "Pé Na Tábua" (para quem não gosta de ler manuais).

ATENCAO: Nesta matéria substituimos a frase: "posicione o cursor num ponto" por: SINTONIZE e "aperte o botão do Joystick" por: CLIC.

Rode o programa e quando surgir a tela inicial (muito bonita), bata barra. Se quiser mudar de ferramenta, bata barra de novo e escolha o que deseja no menu; tecle (J) e ele aceita tudo. Estamos prontos para começar. Veja que bela tela! Para iniciar, vamos formatar um disquete de dados. Sintonize FILE no topo da tela e clic sem soltar o botão. Desça pelo menu, escolha FORMAT e solte. Deixe o FANTAVISION no drive, sintonize "Yes" e clic! Agora ponha um disquete virgem no lugar do FANTAVISION e clic "Yes". Espere um pouco e pronto. Não tire esse disquete de dados mais do drive.

Do lado direito, temos uma TIRA DE FILME com 16 quadrinhos vazios dispostos na vertical. A própria tela em branco já é a Tela 1 do Quadro 1 do filme. Vamos desenhar nela com a ajuda dos Comandos de Icones do lado esquerdo. Sintonize o círculo e clic; agora leve o cursor (um lapisinho) para qualquer canto da tela e clic. Sem soltar o botão, vá abrindo o diâmetro do círculo; solte para fixá-lo e então ele ficará preto. Desça e sintonize uma cor na palheta e clic! Coloriu? Claro! Do lado esquerdo da palheta existem setas que mostram mais 4 escalas de 14 cores cada; tente qualquer uma. Do lado direito há um quadradão indicando a cor escolhida.

Tente colocar outro círculo e não será possível, pois a TELA 1 já está lotada. Veja "16p" abaixo do quadradão. Isso quer dizer que, 16 é o número máximo de pontos suportável para o círculo. Veja um box ao lado de "16p", com números de 1 a 8. Sintonize o 2 e clic! Observe que o número 16 do quadradão passou a ser zero. Isso significa que você está na TELA 2 e ela está vazia. Otimo! Vamos colocar um retângulo na tela. Sintonize o ícone "retângulo"

e proceda como com o círculo, mas não mude a cor. Veja que sua tela ficou lotada com 4 pontos. Agora vamos construir um triângulo. Não, não bata na TV, é fácil! Clic na TELA 3 e depois, faça um novo retângulo numa outra parte da tela. Pronto, lá está ele; mude a cor para verde. Sintonize a primeira mãozinha (com os dedos separados) e clic. Puxe com ela um canto do retângulo para dentro ou para fora (assim pode-se ver como a figura vai ficar) até formar um triângulo-retângulo e então, solte o botão!

Observe que, quando você puxa uma parte do objeto que está na TELA 2 por cima de um na TELA 3, ele fica por baixo; mas, se passar por cima do objeto na TELA 1, ele ficará por cima (soltando o botão). Isso acontece porque a TELA 1 foi feita primeiro. O BOX de TELAS mostra o número do objeto puxado. Se não gostar do local onde ele está, sintonize EDIT (no topo da tela). Desça pelo menu, escolha UNDO e clic! Pronto, o último ato feito foi desfeito.

Sintonize a faquinha (Delete Point) e clic! Vá ao triângulo desenhado e clic a lâmina numa das arestas da figura. Ah, cortou! Mas, ela só corta uma parte de cada vez até ficar um ponto. Utilize o ícone Dedo Duro (Insert Point). Puxe, ou empurre, pelo meio da linha da figura. Quando a linha esticar dê um clic e ela fica ali.

Falta o lapisinho (Draw). Sintonize-o; grafe um ponto na TELA 4 e solte o botão do Joystick. Mova-o e clic! Veja que a linha estica (Rubber Band). Faça vários pontos e ligue-os; quando ele encostar no ponto inicial da linha, dê um clic e ele se fechará de preto.

Colocar texto é bico! Mude a TELA para 5 e sintonize o ícone "A". Ao clicar o cursor num ponto qualquer da tela ele parecerá um pequeno retângulo vazado, piscando. Entre com o teclado à vontade. Se você errou, tecle a seta-esquerda para corrigir. Observe o número de pontos mudando abaixo do quadradão. Cada letra ocupa 8 pontos e você pode escrever até 4 letras por tela, atingindo 32 pontos no total. Ao chegar nesse limite, a tela passa automaticamente para o o número seguinte (6), com zero pontos, aceitando novas letras. Cuidado quando colorir uma palavra com mais de 4 letras, pois a 5a letra estará na outra tela.

Agora vá ao topo da tela e sintonize FILE. Escolha SAVE MOVIE. Dê um nome para seu filme. Para anular esse ato tecle ESC; senão, vá em frente e arquive sua obra-prima, teclando RETURN. Se estiver usando 2 drives, o filme será salvo no 1. A tela está visível? Limpe com CLEAR MOVIE, depois brinque com todos os ícones que você aprendeu. Agora limpe a tela e faça um losango vermelho.

DIMENSION BOX: E' um box no rodapé da tela, à direita, que tem 3 ícones. O triângulo fechado (Solid Shape) significa que todo desenho na tela será enchido de cor preta (o default). Aquele 0 (zero) entre as 2 setas é o default. As setas servem para criar uma linha-contorno no desenho da tela. Sintonize a seta-baixo e clic! Veja seu losango colorido mudando o contorno:

0. (zero) nenhuma linha (Default)
1. cria uma linha de contorno preta;
3. cria uma linha preta com o último segmento aberto;

Dirija-se agora ao BOX de TELAS. Em seguida sintonize a janelinha (French Window) ao lado do "8" e clic! Com isso, podemos mudar a cor da tela de fundo. Mude-a para preto (não se importe com a mensagem ":LOOP"). Aí, no mesmo BOX de TELAS, clic na tela 1. Depois, é só sintonizar as seta-cima no DIMENSION BOX e ver:

2. cria uma linha de contorno branca;
4. cria uma linha branca com último segmento aberto.

Limpe toda a tela com o CLEAR MOVIE. Agora o lápis está no centro da tela e o BOX de TELAS mostra o número 1. Sintonize o triângulo que parece ser um grande acento circunflexo (Lines). Desenhe à vontade com o lápis, mas só até 32 pontos. Senão, aparecerá a mensagem: OBJECT FULL. Observe que a figura não foi enchida de cor, mesmo sendo feita com os comandos de ícones (retângulo ou círculo). Agora sintonize a seta-baixo e clic:

C (Close): Junta o último segmento para ligar a figura

Agora clic a seta-cima e observe o resultado:

0 (Open): contorno com o último segmento aberto (default)
9,8,7...: Deixa um segmento em branco após 9,8,7...linhas
.....1: Deixa todos os outros segmentos em branco

Bem, sobrou aquela bolinha preta (Dots) que chamaremos Pingos. Ela representará um ponto na tela. Não apague ainda o desenho. Sintonize o pingo e clic! Sua tela ficou cheia de pingos!!! O tamanho médio dos pingos é 5 (default). Clic sobre as setas e veja-os variar de tamanho: 1 (menores) a 9 (maiores). Os pingos não podem ser editados com a função GOODIES, que veremos mais tarde. Agora, tente alterar a cor dos seus pingos e mude-los de tamanho.

A TIRA DE FILME: Para apagar o quadro 1, não precisa limpar todo o filme. Sintonize EDIT no topo da tela, escolha ZAP e clic! O quadro 01 já está limpo. Observe que a tira de filme tem uma seta em baixo e outra em cima. Para avançar um quadro clic sobre a seta-baixo. Siga a seguinte tabela para produzir seu primeiro filme animado. OBS: Não faça o fundo com as cores indicadas!

QUADRO	TELA	FIGURA	COR
01	01	quadrado	preta
01	02	círculo	preta
01	03	triângulo	preta
02	01	triângulo	rosa
02	02	quadrado	rosa
02	03	círculo	rosa

03	01	círculo	verde
03	02	triângulo	verde
03	03	quadrado	verde

Depois do trabalho pronto, sintonize a seta-cima e volte todo seu filme, clicando seguidamente sobre ela. Depois, sintonize o box onde está a palavra GO e clic! Gostou? As teclas 1-7 servem para se alterar a velocidade do filme (o default é 4) e a barra de espaço interrompe todo o processo e podemos ver tudo quadro a quadro. Pare, teclando ESC (salva a imagem no Clipboard), ou RETURN; então, voltaremos ao quadro 01 do filme.

Veja que em cada quadro da TIRA DO FILME pode haver um bloquinho preto dentro dele (um quadrinho). Quando você chegar ao quadro 9 do seu filme, ele pulará para o quadrinho de baixo na TIRA; o de cima ficará verde. O tamanho do filme fica limitado nesse espaço: 8 TELAS = 1 QUADRO; 8 QUADROS = 1 QUADRINHO e 1 TIRA = 16 QUADRINHOS. No total um filme pode ter 1.024 telas.

GLOBAL: Logo abaixo do GO há um globinho. Esse comando significa que podemos mudar uma figura, usando a palheta, ANIMATION BOX e DIMENSION BOX. Logo que você programar GLOBAL, a mudança será automática em todas as telas em que a figura aparecer, assim como mudar a cor da figura da TELA 01 no QUADRO 01 de preto para azul. Sintonize primeiro GLOBAL e clic! Depois clic azul na figura da TELA 1 e clic GO. Observe que todas as outras figuras na TELA 01, e em qualquer quadro, também mudaram. Desative Global quando não o estiver usando.

OVERLAY: Quando você desenha uma figura no quadro 1 e passa ao quadro 2, a figura do quadro 1 some. O OVERLAY (logo abaixo do Global) deixa você ver tudo o que está grafado nos quadros 1,2,3.., como se fossem folhas transparentes. Isso é muito útil quando se quer posicionar uma figura com perfeição para algum efeito especial. Desative-o, clicando sobre ele.

ANIMATION BOX: O NORMAL MODE é o default, que nós já vimos em experiências anteriores. Sintonize o ícone parecido com 2 montanhas e Lua cheia e clic! Esse é o BACKGROUND MODE. Aí cria-se um desenho como TELA de FUNDO onde sua animação pode correr sobre ela. Use um QUADRO e várias TELAS para compô-la, mas deixe os quadros adjacentes livres para animação. Por exemplo, se seu filme tem 23 quadros e você está usando o quadro 01 como "FUNDO", deixe os quadros: 02 e 24 em branco. Senão, o fundo entra na dança da animação. Limpe tudo com CLEAR MOVIE e vamos ao quadro 1. Sintonize BACKGROUND, depois French Window e dê-lhe a cor azul. Selecione TELA 1 (para cada tela clic Background) e faça uma montanha com o lápis; na TELA 2 faça uma nova montanha à frente da outra; repita a dose na TELA 3. Não esqueça o comando OVERLAY. Coloque cor nas montanhas. Sintonize FILE e depois, SAVE BACKDROP com o nome de "MONTES".

Veja um raio no box em baixo: é o LIGHTNING MODE. Serve para dar efeitos cintilantes em sua animação, fazendo-a parecer bem real. Do lado direito do raio temos o TRACE MODE (5 bolinhas) que serve para dar um efeito de rastro na animação. Vamos fazer assim: CLEAR MOVIE. Sintonize OVERLAY e desenhe um círculo grande no canto esquerdo do quadro 1. Depois, desenhe um outro menor, ao lado desse e sem encostar, na tela 1 do quadro 2. Vá QUADRO a QUADRO, colocando círculos menores até que seja apenas um ponto no QUADRO 6. Todas as figuras devem estar na TELA 1. Desative o OVERLAY, volte o filme e corra (GO). Pare com clic e sintonize LIGHTNING MODE e clic! Corra seu filme. Pare, repita com o TRACE MODE e corra o filme. Pare, troque a cor do círculo do quadro 3 e corra de novo. Depois, tente com SOLID SHAPE, DOTS, LINES, TECLA-SETA-ESQUERDA, etc.. Para mudar os modos e a cor dessas figuras, use o GLOBAL que é bem mais fácil e automático. Tente agora! Sintonize FILE e selecione LOAD BACKDROP para chamar o seu arquivo "Montes". Corra o filme sobre ele e vá curtindo!

CAPTURE BOX: Este foi deixado por último, porque ele é o mais importante comando deste programa. Pode-se editar com ele uma figura, duas ou até um quadro todo. Limpe a tela e faça um triângulo (Draw) no quadro 01 na TELA 01 e uma bola na TELA 02. Depois, sintonize o CAPTURE BOX (um quadrado traçado) e clic! O cursor agora é uma seta. Clic (sem soltar o botão) em um ponto qualquer perto do triângulo e mova-o até cercar totalmente a figura e solte o botão. Coloque o cursor bem no meio do objeto e clic, sem soltar. Mova-o como quiser. Note que a figura anda junto com o CAPTURE BOX. Solte o botão e verifique que ele foi transferido. Essa mágica pode ser feita também com 2 objetos. Tente cercar o triângulo e o círculo e transfira-os. E' fácil! Quando você cerca 2 figuras ao mesmo tempo, o BOX de TELAS mostra os números delas. Pode-se escolher figuras através do BOX de TELAS. E' só clicar seus números e as telas serão cercadas pelo CAPTURE BOX. Olhando os outros boxes, ficamos sabendo se a tela foi programada com TRACES, LINES ou DOTS, BACKGROUND, NORMAL, etc..

Enquadre o círculo com o CAPTURE BOX, sintonize o menu "GOODIES" e escolha ZOOM. Ao lado do menu há 2 setas "ponta com ponta", uma outra com as "pontas para fora". Clic sobre elas e veja como a figura se movimenta. Tente também com: TURN, LEAN, FLIP e SQUASH. Agora cerque as "duas" figuras e brinque! Se você quiser mexer na tela toda com o GOODIES, desative o CAPTURE BOX, senão o GOODIES só funcionará na figura cercada. Este comando pode ser desativado, clicando o cursor fora do objeto.

EDIT: Neste menu temos o UNDO com o qual obtemos alguns resultados de edição. Segue uma descrição do efeito do UNDO aplicado nos seguintes comandos:

LAPISINHO: apaga o último ponto se ele estiver fechando a figura.
GRAB: repõe o último ponto puxado.
DEDO DURO: apaga o último ponto inserido.

FAQUINHA repõe o último ponto apagado
CIRCULO: some com a figura.
RETANGULO: some com a figura.
TEXTO: remove a última letra.
CAPTURE: repõe o objeto no lugar de origem.
PALHETA: repõe a última cor escolhida.

O UNDO não afeta o GLOBAL, OVERLAY, BACKGROUND, GOODIES, TIRA DE FILMES, BOX DE TELAS. Entretanto, no ANIMATION e DIMENSION BOX e palheta, ele fará retornar a ultima escolha feita.

Segue uma descrição dos demais ítens no menu do Edit:

CUT: quando você apaga um quadro ele vai todinho ao CLIPBOARD e só é recuperado clicando PASTE no quadro seguinte.

COPY: copia um quadro do clipboard sem cortá-lo fora do filme e só é recuperado clicando PASTE em qualquer quadro.

PASTE: materializa o quadro que você usou COPY ou CUT no quadro em que se está trabalhando. Mesmo com o CAPTURE BOX.

CLONE: copia o atual quadro (todo) para o fim do filme e não é afetado pelo conteúdo do clipboard.

ZAP: apaga um quadro sem afetar o clipboard. Não é recuperado.

Limpe a tela e vamos construir algo. Na tela 1 do quadro 1 faça uma nave espacial vermelha (simples) com o comando LAPIS na tela 1. Na tela 2 use pingos para acrescentar janelas (brancas) na nave. Por fim, coloque um círculo preto aproximadamente o tamanho da nave logo abaixo dela. Sintonize CAPTURE BOX e cerque o círculo preto. Depois selecione o menu GOODIES, escolhendo SQUASH para amassar o círculo em seguida clic a seta-baixo até ele ficar oval. Agora temos uma nave com sombra no chão. Sintonize o menu EDIT e selecione COPY. Em seguida, mude para o quadro 2 na TIRA DE FILME, volte ao EDIT e clic sobre PASTE. O desenho do quadro 1 está agora no quadro 2. Sintonize CAPTURE BOX e clic no BOX DE TELAS os números 1, 2 e 3. O CAPTURE BOX cercará os 3 objetos automaticamente. Mova-os para a direita. Depois, volte os quadros e corra o filme!

DICAS

Use a tecla seta-esquerda para inverter o sentido do filme. O CLEAR BACKDROP apaga só o fundo e cuidado com o CLEAR MOVIE que apaga o filme e fundo. Use o COPY PLUS 8.2 para deletar arquivos, pois o programa não tem esse comando. FANTAVISION não imprime (uma pena), mas permite outros recursos como criar um Disco-Show e fazer edições avançadas. Seria bom ler o manual, principalmente aqueles que gostam de fazer trabalhos de animação, pois o programa é realmente bom. Não deixe também de ver o DEMO.

Acervo André Lanna
andrelanna@bol.com.br